

 Rogazionisti Scuole Paritarie		PIANO DI LAVORO ANNO SCOLASTICO 2024-2025		Padova 1 Ottobre 2024	
Docente	Colucci Pierpaolo	Materia	Tecnologia	Classe	1A

FINALITA' DELLA PROGETTAZIONE

La tecnologia vuole favorire l'attitudine a porsi e risolvere problemi attivando abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico-sociale. Lo studio e l'esercizio della tecnologia fornisce gli strumenti necessari all'analisi di tutti gli oggetti realizzati dall'uomo per comprenderne forma, funzione e modalità di impiego.

A partire da una selezione di temi e problemi vicini all'esperienza dei ragazzi, unitamente allo studio del disegno tecnico e all'uso dei nuovi strumenti e dei nuovi linguaggi multimediali, si sviluppa in loro una padronanza dei concetti fondamentali della tecnologia e delle loro reciproche relazioni: i ragazzi possono avvicinarsi al mondo della progettazione scoprendo anche le proprie capacità creative.

Come riportano le

INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE del 2012:

...“I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi della multimedialità rappresentano ormai un elemento fondamentale di tutte le discipline, ma è precisamente attraverso la progettazione e la simulazione, tipici metodi della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi”...

Lo studio della tecnologia deve consentire ai ragazzi di:

- Riconoscere nell'ambiente che li circonda i principali sistemi tecnologici e le principali relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali;
- conoscere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione dei beni;
- ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o scelta di tecnologico riconoscendone opportunità e rischi (per esempio in relazione all'uso di determinati materiali);
- realizzare rappresentazione grafiche relative alla struttura geometrica di sistemi immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico.
- utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire in maniera metodica e razionale compiti operativi anche collaborando con i compagni.

OBIETTIVI SPECIFICI

Dalle **INDICAZIONI NAZIONALI** per il **CURRICOLO** della **SCUOLA** dell'**INFANZIA** e del **PRIMO CICLO** di **ISTRUZIONE** del 2012:

"è specifico compito della tecnologia quello di promuovere nei ragazzi forme di pensiero e atteggiamenti che preparino e sostengano interventi trasformativi dell'ambiente circostante attraverso un uso consapevole ed intelligente delle risorse e nel rispetto di vincoli o limitazioni di vario genere: economiche, strumentali, conoscitive, dimensionali, temporali, etiche"...

Vedere, osservare, sperimentare

- impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico per realizzare rappresentazioni grafiche relative a strutture geometriche piane e solide o a semplici oggetti.
- leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative;
- eseguire misurazioni e piccoli rilievi su un oggetto o un ambiente.
- accostarsi alle nuove tecnologie multimediali esplorandone le potenzialità.

Prevedere, immaginare e progettare

- effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico o di uso quotidiano.
- immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità, valutando le conseguenze delle proprie scelte.
- saper utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire in maniera metodica e razionale compiti operativi anche collaborando con i compagni, pianificando le diverse fasi e motivando le scelte effettuate durante tutto l'iter progettuale.
- saper scegliere adeguati supporti cartacei o multimediali per esporre i risultati dei propri lavori.

Intervenire, trasformare e produrre

- utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio conservare bene un alimento, costruire una dieta alimentare...).
- rilevare e disegnare oggetti o ambienti avvalendosi degli opportuni strumenti.
- conoscere e saper utilizzare le terminologie appropriate per esporre con opportuna chiarezza aspetti tecnici e risultati.
- sviluppare capacità tecnico-operative in relazione alle proprie caratteristiche, imparando anche a dare una valutazione critica al proprio lavoro.

Contenuti disciplinari

I contenuti sono finalizzati al conseguimento degli obiettivi sopra esposti e sono individuati seguendo il criterio dell'utilità del percorso didattico, delle specificità dei singoli allievi e dei loro bisogni culturali

OBIETTIVI TRASVERSALI

1. Sviluppo della persona: acquisire conoscenze e abilità fondamentali per sviluppare competenze culturali di base, contribuendo alla crescita propria e del gruppo classe.
2. Metodo di studio: capacità di organizzare il proprio lavoro scolastico, in particolare pomeridiano.
3. Partecipazione attiva e collaborativa: saper prendere parte, secondo le proprie capacità e attitudini, al dialogo educativo, dando il proprio contributo personale alle lezioni e ai lavori di gruppo.
4. Rispetto, responsabilità e solidarietà: correggere e adeguare il proprio comportamento in relazione alle diverse situazioni, relazionandosi in modo corretto e produttivo con insegnanti, educatori, compagni.
5. Nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione: sviluppare un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali relativi alla diffusione delle nuove tecnologie.
6. Chiarezza e correttezza espositiva: uso del linguaggio specifico in modo efficace.
7. Utilizzo degli strumenti di ricerca: contesto, libro, internet.

Contenuti trasversali:

Scienze e matematica

- geometria solida
- le forze e l'energia

Educazione artistica

- i sistemi costruttivi nell'arte

Storia e geografia

- conoscere la città e i suoi spazi
- l'impatto ambientale delle centrali per la produzione di energia

COMPETENZE

Vedere, osservare e sperimentare • Eseguire misurazioni e rilievi grafici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. • Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche di strutture e/o vari materiali. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Prevedere, immaginare e progettare • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche • Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.

COMPITI DELLA REALTÀ (INTERDISCIPLINARI)

In questa tipologia di compito, le discipline, trasversalmente, contribuiscono a creare una serie di prove e un percorso che ha come scopo quello di cercare di simulare un'attività della vita reale in cui si utilizzino tutte le capacità acquisite e la creatività per risolvere un "problema vero". Gli alunni lavorano in gruppo, ricercano informazioni, le analizzano, le studiano, le valutano, risolvono problemi, utilizzano le conoscenze che possiedono e ne sviluppano di nuove e necessarie per svolgere il compito. Il pieno coinvolgimento di tutti gli alunni e il loro sentirsi protagonisti sono gli ingredienti più importanti per una positiva realizzazione. Alcune materie concorrono alla realizzazione del progetto con lezioni frontali e test di verifica per fornire una struttura al lavoro (ergo con ordinaria programmazione didattica e valutazione a mezzo di parametri condivisi e griglie di valutazione), altre discipline invece danno il proprio apporto con prove specifiche, di natura pratico/esecutiva, valutate tramite rubrica-valutativa condivisa con la classe. Ciascuna attività svolta con materiale autentico è anche corredata da un questionario di autovalutazione compilato dagli studenti. Tutti docenti possono utilizzare per il contributo apportato al progetto del compito autentico le valutazioni parziali della propria prova come voto in decimi nel momento in cui saranno somministrate. Invece, la valutazione finale del compito autentico, è espressa in base ai livelli di competenza. Tutte le valutazioni delle singole discipline concorrono alla valutazione finale con un giudizio (non in decimi) come richiesto dalla normativa vigente per la certificazione delle competenze di uscita al termine del ciclo d'istruzione della secondaria di primo grado all'esame di stato. **Seguendo la tipologia operativa riportata sopra, durante l'anno scolastico, il consiglio di classe predispone un compito della realtà interdisciplinare. La progettualità delle diverse fasi viene notificata di volta in volta. Al termine del compito della realtà interdisciplinare, nella versione riveduta del Piano di Lavoro di fine anno, si trova la descrizione di tutte le fasi di cui è composto.**

EDUCAZIONE CIVICA

Le attività di Educazione Civica per l'a.s. 2024/25 si svolgeranno avendo come tema centrale l'articolo 9 della Costituzione della Repubblica Italiana:

«La Repubblica promuove lo sviluppo della cultura e la ricerca scientifica e tecnica. Tutela il paesaggio e il patrimonio storico e artistico della Nazione. Tutela l'ambiente, la biodiversità e gli ecosistemi, anche nell'interesse delle future generazioni. La legge dello Stato disciplina i modi e le forme di tutela degli animali».

Ogni disciplina declinerà i propri argomenti in modo organico a questo tema centrale in ottemperanza alla legge 92 del 20 agosto 2019, all'interno del curriculum d'istituto si prevede l'insegnamento trasversale dell'educazione civica per un orario complessivo annuale non inferiore a 33 ore. Tale disciplina è impartita in contitolarità dai docenti della classe, mentre il coordinatore della materia formula una valutazione in decimi

acquisendo elementi conoscitivi dagli altri docenti interessati all'insegnamento.
Le tematiche oggetto di insegnamento sono le seguenti:

- LEGGE 17 AGOSTO 1942, N. 1150 "LEGGE URBANISTICA NAZIONALE" al fine di disciplinare l'assetto e l'incremento edilizio dei centri abitati e lo sviluppo urbanistico in genere nel territorio della Repubblica.

DIDATTICA ORIENTATIVA

Sulla base del decreto ministeriale n. 328 del 22 dicembre 2022, l'orientamento, già previsto da linee guida precedenti, si prefigge di raggiungere, attraverso la didattica curricolare, i seguenti obiettivi:

- Conoscenza di sé (identità e ridefinizioni plurali della stessa in senso evolutivo);
- Scoperta e gestione dei propri interessi, valori, punti di forza, limiti, vincoli, conoscenze, competenze, esperienze, attitudini;
- Comprensione del proprio *locus of control* o senso di attribuzione;
- Rinforzo dell'autoefficacia e della resilienza;
- Rinforzo dell'autostima, della motivazione;
- Esplorazione dell'affettività, accettazione e valorizzazione della propria immagine corporea;
- Riflessione e acquisizione di abilità di immaginazione, progettazione e modalità di scelta;
- Conoscenza dei contesti, capacità di reperire informazione.

Progettazione: la didattica orientativa, inerente la tecnologia, non è svolta solamente in classe. Essa avviene soprattutto sul campo: la relazione "dal vero" con i prodotti della tecnologia (nello specifico quella delle costruzioni) adeguatamente potenziata dal docente, il confronto di opinioni ed idee presso specifiche visite di cantiere (opportunamente scelte dal docente), i laboratori creativi e le opportunità lavorative che lo studio liceale o universitario del disegno tecnico e dell'architettura potrebbero offrire mirano ad accrescere la consapevolezza dello studente al fine di offrirgli la capacità di scegliere consapevolmente per il proprio futuro.

PROGRAMMA SECONDO INDICAZIONI MINISTERIALI

Progettazione e disegno tecnico

- Che cosa significa misurare, i sistemi e gli strumenti di misura
- Il disegno geometrico: i metodi di rappresentazione grafica e la squadratura del foglio.
- Le costruzioni geometriche piane fondamentali: perpendicolare nel punto medio e da un punto esterno, parallela per un punto esterno, divisione dell'angolo retto e dell'angolo piatto in tre parti uguali, bisettrice di un angolo
- Triangoli, quadrato, rettangolo, rombo, pentagono, esagono, ettagono, ottagono, ennagono, decagono, dodecagono – dati il lato o la circonferenza; ovali, ovolo, spirali a due e quattro centri.
- nodi strutturali delle figure piane: composizioni geometriche decorative.
- simmetria ed asimmetria nella natura e nel disegno

Tecnologia

- Che cosa è la tecnologia. Proprietà dei materiali.
- Analisi approfondita dei singoli materiali (proprietà, ciclo produttivo, utilizzo, smaltimento): il legno, la carta, le fibre tessili naturali, artificiali e sintetiche, il vetro e la ceramica, i metalli e il funzionamento dell'altoforno, le materie plastiche

Informatica *(distribuito durante l'anno in relazione agli argomenti trattati)*

- Individuazione delle principali caratteristiche del programma Archicad

TESTI DI RIFERIMENTO

CONTI ANTONIO - PROGETTARE IL FUTURO / VOLUME + FASCICOLO + CODING
+ DISEGNO - MINERVA ITALICA

DESCRIZIONE DELL' ATTIVITA'

L'attività è svolta singolarmente e in gruppo, la correzione degli elaborati è singola, sempre con il coinvolgimento degli studenti stessi nella correzione dei lavori, nel tentativo di stimolare la loro autocritica.

Il raggiungimento di un metodo di studio è facilitato dall'apprendimento del disegno tecnico.

Viene autorizzato e/o consigliato, per l'esecuzione di ricerche schematiche, l'utilizzo di internet e del cellulare come "fonti", imparando a "filtrare – selezionare" il materiale consultato, in modo tale da estrapolare e rielaborarne solo lo stretto necessario.

Le attività pratiche manuali, tipiche della disciplina, sono svolte a scuola secondo le indicazioni fornite dall'insegnante e a casa.

Gli strumenti per il lavoro sono indicati dall'insegnante all'inizio dell'anno scolastico, e al sorgere di una nuova necessità concernente con il programma da svolgere. Oltre al libro di testo durante lo svolgimento del corso, l'insegnante si riserva di fornire, come supporto alla didattica, materiale integrativo in forma di fotocopie, video e/o strumenti vari. Sono anche effettuate, in accordo con l'istituto e la classe e nel limite del possibile, visite guidate utili alla didattica.

METODOLOGIE DIDATTICHE

Il riferimento costante per la didattica della tecnologia è la metodologia laboratoriale, intesa come modalità per accostarsi in modo attivo e operativo a situazioni o fenomeni oggetto di studio.

Tale metodologia combina lo studio degli aspetti teorici, esposti mediante lezioni frontali, spesso multimediali, alla progettazione ed alla realizzazione di semplici prodotti realizzabili mediante il disegno tecnico o avvalendosi di altri supporti o materiali di uso comune.

Verso il termine delle unità di apprendimento, sono proposte lezioni-dibattito con discussione in classe e lezioni metacognitive per stimolare l'ancoraggio all'argomento da trattare successivamente.

LEZIONI MULTIMEDIALI

Con l'espressione Didattica Digitale Integrata (DDI) si intende un approccio in cui l'ambiente fisico e l'ambiente digitale di apprendimento si integrano fra loro (blended learning), generando un'interazione virtuosa di attività, ciascuna delle quali trova le migliori possibilità di realizzazione nei due diversi ambienti. Nel nostro istituto tale approccio assume il digitale come ambiente normalmente utilizzato nella didattica, sia a scuola che a casa, e implica l'implementazione e l'organizzazione di un apposito spazio-sistema digitale di apprendimento chiamato Mastercom integrato al registro elettronico. In esso sono presenti alcune funzionalità come l'aula virtuale, strumento di videoconferenza, affiancato da Google Classroom come repository di risorse di apprendimento, possibilità di somministrare verifiche, bacheca, sistemi di comunicazione testuale sincroni e asincroni. In caso di temporanea impossibilità di realizzare l'attività didattica in presenza, il sistema viene utilizzato per garantire l'apprendimento anche in modalità e-learning.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Le prove di verifica, sia orali che scritte o pratiche, hanno lo scopo di valutare la media dell'andamento e della preparazione della classe, la conoscenza e la comprensione dei temi affrontati.

Il giudizio sul livello di apprendimento si basa quindi sulla correzione delle tavole tecniche e sugli elaborati digitali prodotti con Archicad. Interrogazioni, verifiche scritte, lavori e ricerche, sono di integrazione alla valutazione complessiva. Gli allievi segnalati concordano gli interventi con l'insegnante di sostegno, ma sono anche stimolati a lavorare in classe sugli stessi argomenti affrontati dai compagni, pur con obiettivi minimi. Nello specifico, per quanto riguarda la valutazione delle tavole si tiene conto principalmente di:

- corrispondenza fra quanto richiesto e quanto eseguito (livello di attenzione in classe).

Per quanto riguarda le interrogazioni, i criteri di valutazione sono i seguenti:

- conoscenza degli argomenti;
- capacità di eseguire collegamenti trasversali tra gli argomenti;
- uso del linguaggio tecnico.

Per quanto riguarda le prove scritte, viene attribuito un voto visibile dallo studente sul testo della prova e sul registro elettronico.

Le valutazioni tengono conto dell'acquisizione di un migliore e più preciso metodo di lavoro, dell'impegno dello studente nel raggiungimento degli obiettivi e dell'apprendimento progressivo di un linguaggio (verbale, grafico e simbolico) tecnico appropriato.

Sono verificate la conoscenza e l'uso corretto degli strumenti tecnici di lavoro, la capacità di osservare e di descrivere. Le verifiche permettono quindi di valutare il lavoro degli alunni, e costituiscono l'occasione per rivedere in modo critico l'attività svolta e i ritmi di apprendimento.

Gli studenti eseguono durante tutto l'arco dell'anno scolastico un numero opportuno di disegni digitali e di tavole tecniche, verifiche di tecnologia, interrogazioni tali da poter formulare per ognuno un'attendibile valutazione.

Nella valutazione globale si tiene conto non solo delle prove di verifica, ma anche di altri elementi derivanti da osservazioni sistematiche, relative alle dimensioni cognitiva, metacognitiva e affettivo-relazionale (interesse, partecipazione al dialogo in classe, costante svolgimento di compiti, impegni, ricerche, approccio positivo al lavoro in gruppo) il tutto sempre in relazione alla situazione iniziale. Tutti i suddetti parametri oltre a permettere una corretta valutazione del processo di apprendimento, forniscono inoltre elementi utili all'allievo stesso per consentirgli un'autovalutazione.

Nel formulare la valutazione finale si tiene conto della valutazione rappresentata dalla somma delle voci relative a partecipazione, impegno, capacità relazionali, comportamento e rispetto delle regole, e dalla media delle verifiche disciplinari riguardanti conoscenze, abilità e competenze. La griglia di valutazione alla quale il docente fa riferimento è la seguente:

STRUMENTI - GRIGLIA DI VALUTAZIONE

VOTO	VALUTAZIONE	CRITERI	COMPETENZE
10	Le sue conoscenze tecnologiche sono molto approfondite e gli consentono di comunicare la descrizione di elementi tecnici, processi tecnologici in modo sempre corretto. Utilizza con sicurezza gli strumenti per il disegno tecnico. Manifesta notevoli abilità operative. Analizza e rappresenta in modo completo e preciso gli oggetti geometrici proposti, secondo le varie modalità. Risolve problemi tecnologici, quali ipotesi di risposta ai bisogni concreti, in modo originale e in contesti diversi. Ha piena padronanza nell'uso dei linguaggi specifici della tecnologia, sia verbali che grafici, cogliendone il rapporto con il linguaggio quotidiano.	Comunicare Risolvere problemi Progettare Partecipare e collaborare	Eccellente 10
9	Le sue conoscenze tecnologiche sono approfondite e gli consentono di comunicare la descrizione di elementi tecniche, processi tecnologici in modo corretto. Utilizza con una certa sicurezza gli strumenti per il disegno tecnico. Manifesta sicure abilità operative. Analizza e rappresenta con accuratezza gli oggetti grafici proposti secondo le varie modalità. Risolve problemi in modo autonomo e in contesti diversi. Ha padronanza nell'uso dei linguaggi specifici della tecnologia, sia verbali che grafici, cogliendone il rapporto con il linguaggio quotidiano.	Comunicare Risolvere problemi Progettare Partecipare e collaborare	Ottimo 9
8	Le sue conoscenze tecnologiche sono appropriate e gli consentono di comunicare la descrizione di elementi tecniche, processi tecnologici in modo sostanzialmente corretto. Utilizza efficacemente gli strumenti per il disegno tecnico. Manifesta buone abilità operative. Analizza e rappresenta in modo abbastanza preciso oggetti grafici proposti secondo le varie modalità. Risolve problemi in modo autonomo, a volte anche in contesti diversi. L'uso dei linguaggi tecnologici sia verbali che grafici, è pertinente.	Comunicare Risolvere problemi Progettare Partecipare e collaborare	Buono 8

7	Le sue conoscenze tecnologiche sono abbastanza appropriate e gli consentono di comunicare la descrizione di elementi tecniche, processi tecnologici in modo parzialmente corretto. Utilizza abbastanza efficacemente gli strumenti per il disegno tecnico. Manifesta discrete abilità operative. Rappresenta in modo sostanziale gli oggetti grafici proposti secondo le varie modalità. Risolve in maniera autonoma solo semplici problemi. L'uso dei linguaggi specifici è sufficientemente adeguato.	Comunicare Risolvere problemi Progettare Partecipare e collaborare	Discreto 7
6	Le sue conoscenze tecnologiche sono superficiali e gli consentono di comunicare la descrizione di elementi tecniche, processi tecnologici in modo approssimativo. Utilizza con qualche difficoltà gli strumenti per il disegno tecnico. Manifesta abilità operative sufficientemente efficaci. Rappresenta in modo essenziale oggetti grafici proposti secondo le varie modalità. Risolve in maniera autonoma solo alcuni semplici problemi. Utilizza e interpreta i linguaggi specifici in modo incerto.	Comunicare Risolvere problemi Progettare Partecipare e collaborare	Sufficiente 6
5/4	Le sue conoscenze sono lacunose e frammentarie e gli consentono di comunicare la descrizione di elementi tecniche, processi tecnologici in modo poco corretto. Utilizza con difficoltà gli strumenti per il disegno tecnico. Manifesta impacciate abilità operative. Rappresenta parzialmente e con scarsa precisione gli oggetti grafici proposti secondo le varie modalità. Se guidato, risolve semplici problemi. Utilizza in modo confuso i linguaggi specifici.	Comunicare Risolvere problemi Progettare Partecipare e collaborare	Non sufficiente 5/4

<4	Le sue conoscenze tecnologiche sono molto limitate e gli consentono di comunicare la descrizione di elementi tecniche, processi tecnologici in modo scarno e improprio. Utilizza con molta difficoltà gli strumenti per il disegno tecnico. Manifesta abilità operative molto impacciate. Rappresenta molto parzialmente e in modo errato gli oggetti grafici proposti secondo le varie modalità. Anche se guidato, ha difficoltà nella risoluzione dei problemi. L'uso dei linguaggi specifici è molto limitato.	Comunicare Risolvere problemi Progettare Partecipare e collaborare	Gravemente insufficiente <4
----	---	---	------------------------------------

STRATEGIE PER IL MIGLIORAMENTO DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO

In base al processo di apprendimento didattico ed educativo di ciascun alunno sono cercate specifiche azioni e strategie per un continuo miglioramento dei livelli

L'approccio didattico "per competenze" consiste nel rinforzare la motivazione e l'attrattività degli apprendimenti. Ciò, al fine di generare conseguenze positive sull'attività e favorire una ricaduta didattica positiva in termini di risultati scolastici e nazionali. Sono elaborate, soprattutto in aula di informatica, prove di verifica condivise, al fine di ridurre la varianza nelle classi e tra le classi. Le metodologie didattiche sono del tipo problem solving, e- learning, cooperative learning.

Sono incentivate: la fruizione di luoghi, di spazi del territorio ed il coinvolgimento di risorse umane (genitori, familiari...) per la pratica di apprendimenti significativi e la sperimentazione di forme alternative di apprendimento; l'utilizzo della connessione in rete per la fruizione dei materiali didattici e per lo sviluppo di attività formative basate sulla tecnologia; l'impiego del PC (eventualmente integrato da altre interfacce e dispositivi) come strumento per la partecipazione al percorso di apprendimento; l'interattività con i materiali (per favorire percorsi di studio personalizzati e di ottimizzare l'apprendimento); l'interazione umana (tramite le tecnologie di comunicazione in rete, la creazione di contesti collettivi di apprendimento); la formazione di gruppi di lavoro per scoprire/ricercare elementi importanti in merito ad una data area di studio proponendo; delle domande stimolo per favorire il brain storming e sollecitare risoluzioni strategiche di vari problemi.

PROGRAMMAZIONE INCLUSIONE

Il programma consiste nella predisposizione di un PDP per gli alunni che necessitano di percorsi personalizzati. I Piani didattici sono differenziati a seconda delle necessità, con strategie educative e didattiche personalizzate, in accordo con la famiglia. Il registro elettronico, a tal proposito, è il mezzo primario col quale la famiglia è costantemente informata sull'andamento scolastico dell'alunno, sulle eventuali interrogazioni programmate, note e/o comunicazioni varie.

